

Jurnal "Tata Arta" UNS, Vol. 1, No. 3, hlm. 361-370

Rina Valia, Sudiyanto, dan Elvia Ivada. *Model Pembelajaran Kooperatif Kombinasi Peer Tutoring dan Teams Games Tournament pada Pembelajaran Akuntansi*. Desember, 2015

MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF KOMBINASI *PEER TUTORING* DAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* PADA PEMBELAJARAN AKUNTANSI

Rina Valia, Universitas Sebelas Maret Surakarta

valiarinaa@gmail.com

Sudiyanto, Universitas Sebelas Maret Surakarta

soeddie.fkipuns@gmail.com

Elvia Ivada, Universitas Sebelas Maret Surakarta

elviaivada@yahoo.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran akuntansi di SMA Negeri 1 Ngemplak tahun pelajaran 2015/2016 melalui penerapan model pembelajaran kooperatif kombinasi *peer tutoring* dan *Teams Games Tournament* (TGT).

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek penelitian adalah guru akuntansi dan siswa kelas XI IPS 1 di SMA negeri 1 Ngemplak yang berjumlah 27 siswa. Data penelitian meliputi data hasil belajar ranah kognitif, data hasil belajar ranah afektif, data hasil belajar ranah psikomotorik, dan data pelaksanaan pembelajaran. Teknik pengumpulan data meliputi tes, observasi, penilaian diri, dan dokumentasi. Validitas instrumen tes hasil belajar menggunakan validitas isi dan untuk hasil belajar afektif dan psikomotorik menggunakan triangulasi penyidik. Penelitian dilaksanakan dua siklus yang terdiri dari empat tahap, yaitu: (1) perencanaan tindakan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif kombinasi *peer tutoring* dan *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar akuntansi. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan keterampilan guru dalam pelaksanaan pembelajaran diikuti dengan peningkatan hasil belajar akuntansi pada pratindakan, siklus I, dan siklus II. Keterampilan guru dalam pelaksanaan pembelajaran pada pratindakan sebesar 32,61%, siklus I sebesar 78,26%, dan siklus II sebesar 92,39%. Hasil belajar ranah kognitif meningkat setiap siklusnya. Pada pratindakan persentase ketuntasan siswa 14,81%, siklus I sebesar 78,26%, dan siklus II sebesar 92,39%. Pada hasil belajar ranah afektif siswa, persentase siswa yang memperoleh nilai Sangat Baik (SB) dan Baik (B) meningkat dari pratindakan sebesar 29,63%, siklus I sebesar 88,89%, dan siklus II sebesar 100%. Hasil belajar ranah psikomotorik pada pratindakan sebesar 11,11%, siklus I sebesar 33,33%, dan siklus II meningkat menjadi 100%.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif kombinasi *peer tutoring* dan *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran akuntansi di SMA Negeri 1 Ngemplak.

Kata kunci: *Peer tutoring*. *Teams Games Tournament* (TGT). Hasil belajar

ABSTRACT

The objective of this research is to improve learning outcomes in Accounting learning of the students of State Senior Secondary School 1 of Ngemplak through the application of the cooperative learning model of combined PT and TGT.

This research used classroom action research (CAR) with two cycles, and each cycle consisted of four phases, namely: planning, implementation, observation, and reflection. Its subjects were accounting teacher and 27 students in Grade XI of Social Science 1 of the school. The data of research were those of students' learning outcomes in cognitive, affective, and psychomotor aspects and those of the learning implementation. They were collected through test, observation, self assessment, and documentation. The validation of learning outcome test used the content validity, while the affective and psychomotor data were validated by using the investigator triangulation.

The result of research shows that the application of the Cooperative learning model of combined PT and TGT can improve the Accounting learning outcomes. The percentages of the teachers' skills in the learning implementation were 32.61% in Pre-cycle, 78.26% in Cycle I, and 92.39% in Cycle II. The percentages of students completing the minimal learning criterion were 14.81% in Pre-cycle, 78.26% in Cycle I, and 92.39% in Cycle II respectively; in the affective aspects, the percentages of students with Grades A (Very Good) and B (Good) were 29.63% in Pre-cycle, 88.89% in Cycle I, and 100% in Cycle II respectively; and in psychomotor aspect, the percentages of students were 11.11% in Pre-cycle, 33.33% in Cycle I, and 100% in Cycle II respectively.

Thus, the application of the Cooperative learning model of combined PT and TGT can improve the Accounting learning outcomes of State Senior Secondary School 1 of Ngemplak.

Keywords: Peer tutoring (PT). Teams Games Tournament (TGT). Learning outcomes.

Pendahuluan

Dalam dunia pendidikan, proses pembelajaran menjadi salah satu hal penting yang menentukan tingkat kualitas pendidikan. Pernyataan tersebut sejalan dengan yang diungkapkan Sagala bahwa pembelajaran merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan (2012: 61). Pembelajaran dilakukan dengan tujuan untuk menciptakan perubahan secara terus-menerus dalam perilaku dan pemikiran peserta didik pada suatu lingkungan belajar ke arah yang lebih baik. Pembelajaran dikatakan berhasil apabila tujuan tersebut telah tercapai, yaitu menjadikan suatu

pembelajaran menjadi pembelajaran yang berkualitas. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, diperlukan beberapa komponen atau unsur yang mendukung kegiatan pembelajaran, antara lain seperti yang diungkapkan oleh Sagala (2012: 70) adalah peserta didik, pendidik, tujuan pembelajaran, isi pelajaran, metode mengajar, media yang sesuai, dan evaluasi.

Pada kenyataannya, keseluruhan komponen-komponen tersebut tidak selalu tampak dalam proses pembelajaran. Hal inilah yang akhirnya membuat pembelajaran menjadi kurang berkualitas dan menyebabkan hasil belajar siswa

menjadi rendah. Rendahnya hasil belajar siswa dapat dilihat dari pencapaian hasil belajar siswa yang berada di bawah nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Rendahnya hasil belajar siswa tersebut disebabkan oleh beberapa komponen-komponen proses pembelajaran yang belum optimal. Salah satunya adalah penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat sehingga menghambat pencapaian hasil belajar siswa yang memuaskan.

Hasil pengamatan yang dilakukan pada bulan Juli sampai Agustus 2015 di kelas XI IPS 1 saat proses pembelajaran akuntansi menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan masih belum menunjukkan pembelajaran yang optimal. Pembelajaran masih berpusat pada guru, motivasi belajar siswa masih sangat rendah, dan rata-rata hasil belajar siswa berada di bawah nilai KKM. Pada saat pembelajaran, guru menjelaskan materi pembelajaran dengan ceramah sedangkan siswa memperhatikan materi yang dijelaskan oleh guru. Terdapat beberapa siswa yang mencatat, tapi banyak siswa yang hanya mendengarkan, mengobrol dengan teman sebangku, mengerjakan tugas yang lain, dan ada siswa yang meletakkan kepala di meja. Kondisi seperti ini menunjukkan bahwa siswa belum memiliki motivasi yang tinggi dalam

pembelajaran akuntansi yang menggunakan metode ceramah atau konvensional. Keadaan tersebut mengakibatkan pencapaian hasil belajar siswa yang kurang optimal, seperti yang dikemukakan Lasmawan dalam Winaya (2013) bahwa pembelajaran yang hanya menggunakan model pembelajaran konvensional yang didominasi ceramah akan menempatkan pendidik sebagai sumber informasi (*teacher centered*) sehingga peserta didik hanya sebagai objek pembelajaran.

Akuntansi menjadi salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari bagi siswa jurusan ilmu pengetahuan sosial yang tergabung dalam mata pelajaran ekonomi. Dalam praktiknya, banyak siswa yang menganggap akuntansi sebagai mata pelajaran yang memiliki kesulitan cukup tinggi, sehingga dengan pembelajaran yang biasa-biasa saja atau menggunakan metode konvensional akan membuat pembelajaran akuntansi menjadi sangat membosankan. Hasil belajar ranah kognitif siswa menunjukkan bahwa lebih dari sebagian siswa memperoleh nilai di bawah nilai KKM yaitu 76 setelah dilakukakan *pre-tes*. Hanya 4 orang siswa dari 27 siswa yang memperoleh nilai di atas nilai KKM. Hal tersebut berarti bahwa 85,19% siswa memiliki hasil belajar yang rendah dan hanya 14, 81% yang tuntas pada pembelajaran akuntansi. Selanjutnya dari

hasil observasi penilaian hasil belajar ranah afektif siswa menunjukkan bahwa siswa yang mendapatkan kategori nilai di bawah nilai KKM sebanyak 19 siswa, yaitu sebesar 70,37%, sedangkan melalui hasil observasi penilaian hasil belajar ranah psikomotorik menunjukkan bahwa hanya 3 siswa yang mendapatkan kategori nilai Baik (B) dan Sangat Baik (B), sisanya atau 24 siswa mendapatkan kategori nilai Cukup (C) dan Kurang (K) atau di bawah nilai kriteria ketuntasan minimum. Hal ini menunjukkan bahwa siswa yang belum tuntas pada penilaian ranah psikomotorik sebesar 88,89%.

Berdasarkan penjabaran tersebut maka permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran perlu segera diatasi. Untuk mengatasi permasalahan tersebut dapat dilakukan dengan mengubah metode atau model pembelajaran yang digunakan oleh guru agar pembelajaran tidak lagi membosankan bagi siswa. Pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat menjadikan pembelajaran lebih efektif dan berkualitas sehingga membantu siswa untuk mendapatkan hasil belajar yang baik dan memuaskan. Salah satu model pembelajaran yang bisa digunakan adalah model pembelajaran kooperatif. Menurut Suprijono (2014: 58) pembelajaran kooperatif jika dilaksanakan dengan benar akan memungkinkan guru mengelola kelas lebih efektif.

Selanjutnya dirancang suatu konsep pembelajaran dengan menggabungkan dua model pembelajaran kooperatif, yaitu *peer tutoring* dan *Teams Games Tournament* (TGT). Hal ini dilakukan untuk saling melengkapi kelemahan dari masing-masing model kooperatif tersebut. Model pembelajaran kooperatif *peer tutoring* atau tutor sebaya digunakan untuk memberdayakan peserta didik yang memiliki daya serap tinggi dalam memahami materi pembelajaran membantu mengajarkan materi atau latihan kepada teman-temannya yang belum memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Model pembelajaran kooperatif *peer tutoring* memberikan dampak positif seperti yang dikemukakan Loke (2009) *The positive of peer tutoring are including cognitive gains, improved communication, self confidence, and social support among student peer tutorings*. Kutipan tersebut diartikan bahwa tutor sebaya memberikan dampak positif termasuk dalam usaha kognitif/pengetahuan, meningkatkan komunikasi, percaya diri, dan mendukung hubungan sosial antar siswa terutama untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran dalam hal penguasaan materi. Dalam beberapa kesempatan, peserta didik mengalami kesulitan untuk menyampaikan kesulitan belajar yang dihadapi kepada guru, sehingga dengan penggunaan metode

peer tutoring diharapkan peserta didik mampu menyampaikan kesulitan yang dihadapi tersebut kepada teman sebayanya kemudian mencoba memecahkan permasalahan bersama-sama.

Peserta didik yang menjadi tutor juga memiliki keuntungan untuk lebih mendalami materi pembelajaran, karena Silberman (2007: 1) mengungkapkan:

*What I hear, I forget.
 What I hear, ask, and ask
 questions about or discuss with
 someone else, I begin to
 understand.
 What I hear, see, discuss, and do,
 I acquire knowledge and skill.
 What I teach to another, I
 understand.*

Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa sesuatu yang didiskusikan dengan orang lain akan mulai dipahami, seperti halnya jika seorang siswa mendiskusikan pembelajaran dengan teman sebayanya. Selain itu kegiatan pembelajaran dapat dipahami dan dikuasai seorang siswa ketika siswa tersebut telah mampu mengajarkan materi kepada orang lain, sehingga dengan *peer tutoring* dapat memberikan keuntungan bagi siswa yang menjadi tutor untuk lebih menguasai materi pelajaran yang sedang dipelajari.

Model pembelajaran kooperatif yang dikombinasikan dengan *peer tutoring* adalah *Teams Games Tournaments* (TGT). Rusman (2013: 224) menjelaskan model

pembelajaran kooperatif TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 siswa sehingga bekerja dalam kelompok. Model pembelajaran ini merupakan pembelajaran disertai dengan adanya permainan akademik untuk memastikan setiap anggota kelompok menguasai materi pembelajaran yang telah disampaikan. Model pembelajaran kooperatif TGT berfungsi merangsang peserta didik untuk bersaing memahami materi pembelajaran dan mendapatkan nilai terbaik. Pembelajaran diharapkan akan mampu membawa semua peserta didik di dalam kelas menjadi lebih aktif dan dapat meningkatkan hasil belajar yang hendak dicapai.

Penerapan model pembelajaran kooperatif kombinasi *peer tutoring* dan TGT diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar akuntansi dengan lebih giat yang selanjutnya siswa dapat berpartisipasi aktif mengikuti pembelajaran dan kemudian dapat berpengaruh menghasilkan peningkatan hasil belajar siswa khususnya pada pembelajaran akuntansi. Seperti halnya dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti lain yang sejenis, yaitu hasil penelitian Safitri (2014) menunjukkan bahwa kelompok siswa yang diajar

menggunakan model pembelajaran kooperatif *peer tutoring* memiliki prestasi belajar matematika yang lebih baik dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran dengan *e-learning* dan pembelajaran langsung. Hasil penelitian lain yang dilakukan oleh Astuti (2013) menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) meningkatkan prestasi belajar siswa. Selanjutnya Utami (2012) menyimpulkan bahwa *peer tutoring* dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 79,1%, Anggorowati (2011) menyimpulkan bahwa pelaksanaan model *peer tutoring* membuat suasana pembelajaran menjadi lebih hidup yang ditunjukkan dari banyaknya siswa tidak malu-malu menanyakan hal-hal yang kurang jelas kepada tutornya, dan Rohendi, Sutarno, & Nopiyanti (2010) menyimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik lebih baik secara signifikan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT berbasis multimedia.

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan yang diteliti yaitu apakah penerapan model pembelajaran kooperatif kombinasi *peer tutoring* dan *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran akuntansi di SMA Negeri 1 Ngemplak?

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Kelas yang dijadikan subjek penelitian yaitu kelas XI IPS 1 di SMA Negeri 1 Ngemplak kabupaten Boyolali dengan jumlah 27 siswa yang terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juni – Oktober 2015 meliputi tahap persiapan, pelaksanaan, analisis, dan pelaporan penelitian.

Jenis data yang digunakan adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Sumber data yang digunakan diperoleh dari siswa, guru, dan data dokumen. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi wawancara, observasi, tes, dan kajian dokumentasi.

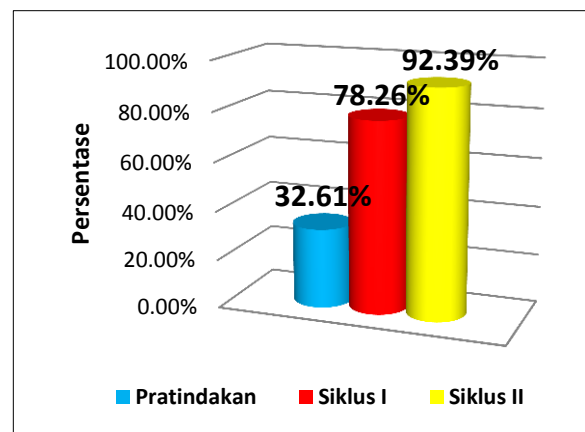
Validitas data yang digunakan adalah validitas isi untuk mengecek keabsahan instrumen tes yang digunakan dalam setiap tindakan, sedangkan untuk memvalidasi data hasil belajar ranah afektif dan psikomotorik digunakan triangulasi penyidik. Analisis data yang digunakan data kualitatif dan kuantitatif. Prosedur penelitian terdiri dari: (1) perencanaan tindakan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pelaksanaan tindakan pada siklus I dan siklus II menunjukkan

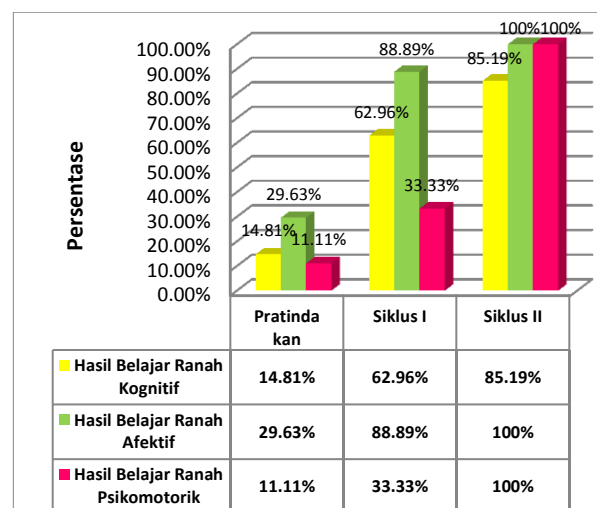
bahwa terjadi peningkatan hasil belajar dengan penerapan model pembelajaran kooperatif kombinasi *peer tutoring* dan *Teams Games Tournament* (TGT). Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan pada keterampilan guru dalam pelaksanaan pembelajaran akuntansi atau menerapkan model pembelajaran, yang diikuti dengan peningkatan hasil belajar pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Indikator pada pelaksanaan pembelajaran meliputi: (1) penyajian kelas dan pemantapan, (2) pemilihan tutor dan pembentukan kelompok, (3) belajar dalam kelompok, (4) permainan dan pertandingan, (5) evaluasi pembelajaran, dan (6) pemberian penghargaan. Peningkatan kemampuan guru dalam pelaksanaan pembelajaran akuntansi terjadi pada pratindakan, siklus I, dan siklus II. Pada pratindakan kemampuan guru dalam pelaksanaan pembelajaran akuntansi sebesar 32,61%, kemudian menjadi 78,26% pada siklus I, dan meningkat menjadi 92,39% pada siklus II. Pelaksanaan pembelajaran akuntansi dapat dilihat pada Bagan 1 di bawah ini:



Bagan 1. Histogram Perbandingan Persentase Kemampuan Guru dalam Pelaksanaan Pembelajaran Akuntansi

Peningkatan kemampuan guru dalam pelaksanaan pembelajaran akuntansi diikuti dengan terjadinya peningkatan hasil belajar akuntansi pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik seperti yang ditunjukkan Bagan 2 sebagai berikut:



Bagan 2. Histogram Peningkatan antar Siklus Penerapan Pembelajaran Kooperatif Kombinasi *Peer Tutoring* dan *Teams Games Tournament* (TGT) pada Pembelajaran Akuntansi

Pada hasil belajar akuntansi ranah kognitif ditunjukkan dari ketuntasan belajar siswa dengan kriteria ketuntasan

minimum sebesar 76. Persentase ketuntasan belajar pada pratindakan menggunakan pretes diketahui sebesar 14,81% yaitu sebanyak 4 siswa tuntas dan sebanyak 23 siswa belum tuntas pada pembelajaran akuntansi. Hasil belajar ranah afektif dinilai berdasarkan partisipasi siswa yang meliputi 3 indikator, yaitu: (1) partisipasi siswa di dalam kelas, (2) partisipasi siswa saat belajar kelompok, dan (3) partisipasi siswa pada pertandingan akademik. Hasil belajar ranah psikomotorik siswa dinilai berdasarkan keterampilan berbicara siswa dengan 3 indikator, yaitu: (1) menyampaikan pendapat kepada guru saat pembelajaran berlangsung, (2) menyampaikan pendapat kepada teman saat pembelajaran dalam kelompok, dan (3) menjawab pertanyaan yang diajukan oleh teman atau guru. Kategori nilai yang menyatakan siswa tuntas pada ranah afektif dan psikomotorik adalah siswa yang memperoleh kriteria nilai Sangat Baik (SB) dan Baik (B). Persentase ketuntasan hasil belajar ranah afektif siswa pada pratindakan sebesar 29,63%, sedangkan ranah psikomotorik sebesar 11,11%.

Pada siklus I dilakukan tindakan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif kombinasi *peer tutoring* dan *Teams Games Tournament* (TGT). Penerapan model tersebut menunjukkan peningkatan pada hasil belajar ranah

kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar ranah kognitif atau persentase ketuntasan hasil belajar siswa meningkat menjadi 62,96% yaitu sebanyak 17 siswa yang tuntas. Persentase ketuntasan hasil belajar ranah afektif siswa meningkat menjadi 88,89%, sedangkan persentase ketuntasan hasil belajar ranah psikomotorik sebesar 33,33%. Peningkatan pada hasil belajar ranah kognitif dan psikomotorik belum mencapai target capaian penelitian sebesar 80%, sehingga pada pelaksanaan siklus II dilakukan beberapa tindakan perbaikan. Perbaikan dilakukan dari segi guru dan siswa sesuai dengan refleksi pada siklus I. Pada pelaksanaan pembelajaran oleh guru, perbaikan dilakukan pada tahap penyajian kelas dan pemantapan; permainan dan pertandingan akademik; dan pemberian penghargaan, sedangkan perbaikan pada siswa difokuskan pada perbaikan hasil belajar kognitif dan psikomotorik karena hasil belajar belum mencapai target capaian.

Pada siklus II, setelah dilakukan beberapa tindakan perbaikan persentase ketuntasan belajar siswa ranah kognitif mencapai 85,19% atau sebanyak 23 siswa. Persentase ketuntasan hasil belajar ranah afektif dan psikomotorik meningkat menjadi 100%. Hal ini menunjukkan bahwa target capaian penelitian telah

tercapai dan tidak perlu dilanjutkan pada siklus selanjutnya.

Peningkatan hasil belajar dengan penerapan model pembelajaran kooperatif kombinasi *peer tutoring* dan *Teams Games Tournament* (TGT) sesuai dengan beberapa penelitian lain sejenis yang telah dilakukan sebelumnya. Penelitian yang dilakukan oleh Safitri, Utami, dan Anggorowati (2014, 2012, dan 2011) menunjukkan bahwa kelompok siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif *peer tutoring* memiliki prestasi belajar yang lebih baik, meningkatkan hasil belajar siswa, dan membuat suasana pembelajaran menjadi lebih hidup yang ditunjukkan dari banyaknya siswa tidak malu-malu menanyakan hal-hal yang kurang jelas kepada tutor dan gurunya. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Astuti dan Rohendi, Sutarno, & Nopiyanti (2013, 2010) menunjukkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan lebih baik dan signifikan.

KESIMPULAN

Penerapan model pembelajaran kooperatif kombinasi *peer tutoring* dan *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran akuntansi yang telah

dilaksanakan di kelas XI IPS 1 di SMA Negeri 1 Ngemplak. Hasil belajar ranah kognitif siswa mengalami peningkatan dari pratindakan yang masih rendah yaitu 14,81% meningkat mencapai 62,96% pada siklus I dan 85,19% pada siklus II. Hasil belajar ranah afektif siswa yang dinilai dari partisipasi siswa di dalam kelas, partisipasi siswa dalam kelompok, dan partisipasi siswa pada saat mengikuti pertandingan akademik mengalami peningkatan, yaitu pada pratindakan sebesar 29,63% meningkat mencapai 88,89% pada siklus I dan 100% pada siklus II. Hasil belajar ranah psikomotorik siswa mengalami peningkatan dari tahap pratindakan yang masih rendah yaitu 11,11% meningkat 33,33% pada siklus I dan 96% pada siklus II. Hasil belajar ranah psikomotorik siswa dinilai dari keterampilan berbicara siswa. Meningkatnya hasil belajar tersebut mengikuti peningkatan kemampuan guru dalam pelaksanaan pembelajaran akuntansi dari pratindakan sebesar 32,61% menjadi 78,26% pada siklus I dan meningkat menjadi 92,39% pada siklus II.

BIODATA

Rina Valia. K7411131. Lahir di Wonogiri pada tanggal 18 Agustus 1993. Menyelesaikan pendidikan S1 program studi Pendidikan Akuntansi di Universitas Sebelas Maret Surakarta.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggorowati, Ningrum Pusporini. (2011). Penerapan Model Pembelajaran Tutor Sebaya Pada Mata Pelajaran Sosiologi. *Jurnal Komunitas*, 3 (1), 119-120.
- Astuti, Yulia Ayu. (2013). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Sosiologi. *Jurnal Ilmiah Pend. Sos Ant*, 3 (1), 1-12.
- Rohendi, Dedi, Heri S., & Nopiyanti. (2010). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbasis Multimedia dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 3 (1). 22.
- Rusman. (2013). *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajagrafindo Persada
- Safitri, Dian N., Kusmayadi, Tri M., & Usodo, Budi. (2014). Eksperimentasi Model Pembelajaran Kooperatif *Peer Tutoring* dan Mandiri dengan E-learning pada Pokok Bahasan Aljabar ditinjau dari Kecerdasan Majemuk. *Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika*, 2 (1), 99-109.
- Sagala. (2012). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Silberman, Mel. (2007). *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nusa Media
- Suprijono, Agus. (2014). *Cooperative Learning Teori dan Praktik PAIKEM. Teori dan Praktik PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Utami, Aprilia Adi. (2012). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Menyelesaikan Soal-soal Jurnal Penyesuaian Melalui Implementasi Pembelajaran Kooperatif dengan Tutor Sebaya pada Kelas X Akuntansi SMK Batik 1 Surakarta Tahun Ajaran 2011/2012. *Naskah Publikasi Universitas Muhammadiyah Surakarta Tahun 2012*. FKIP UMS.
- Winaya, I. N., Lasmawan, W., & Dantes, N. (2013). Pengaruh Model ARCS Terhadap Hasil Belajar Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di Kelas IV SD Chis Denpasar. *E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Dasar*, 3, 1-10.

PENGESAHAN

Artikel ini telah dibaca dan direkomendasikan oleh pembimbing I dan pembimbing II.

Dosen Pembimbing I

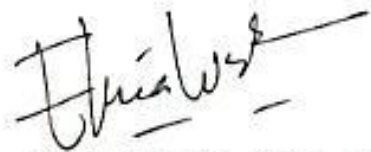


Dr. Sudiyanto, M.Pd

NIP. 1957021 7198109 1 001

Surakarta, Desember 2015

Dosen Pembimbing II



Elvia Ivada, SE., M.Si., Ak

NIP. 1974072 8200812 2 001